

**Me concentro en clase: Una estrategia lúdico – pedagógica para capturar concentración
del estudiante en el aula**

Trabajo presentado para obtener el Título de Especialistas en Pedagogía de la Lúdica

Fundación Universitaria Los Libertadores

Edgar Oswaldo Barón Mejía

Hernán Fiallo Hernández

Eliana Martínez Mora

Aura Yaneth Ibáñez Velandia

Directora

Mayo 2019

Resumen - Abstract

El presente proyecto se encuentra enmarcado en la línea de investigación de Evaluación, aprendizaje y docencia de la Fundación Universitaria Los Libertadores, que apoya la Especialización en Pedagogía de la Lúdica. Atiende una problemática y aporta a la solución de esta, que subyace a las prácticas de enseñanza, en las que regularmente los estudiantes no logran mantener índices de concentración altos y, por consiguiente, los lleva a tener altibajos en su desempeño académico. En este sentido, planteamos la pregunta: ¿Cómo el juego simbólico es una pausa activa en el proceso académico para mejorar la concentración de estudiantes de grado sexto? Con la implementación de este proyecto, se busca poner en práctica juegos simbólicos que promuevan niveles de concentración en estudiantes para el desarrollo de las diferentes actividades académicas.

Palabras claves: juego simbólico, concentración, actividades

The present project is framed in the line of Evaluation, Learning and Teaching research from the “Fundación Universitaria Los Libertadores”, which supports the postgraduate course in Playful Pedagogy. It responds to a problem and contributes to the solution of this, which underlies teaching practices; in which students often fail to keep high levels of concentration and therefore, lead them to have ups and downs in their academic performance. In this sense, the authors pose the question: How is symbolic game an active pause in the academic process to improve the concentration of sixth grade students? The execution of this project seeks to implement symbolic games that promote levels of concentration in students in the development of the different academic activities.

Key words: Symbolic game, concentration, activities

Una preocupación recurrente en diferentes ambientes de enseñanza y aprendizaje y que se deriva de las vivencias escolares y experiencias pedagógicas de nosotros, es el nivel de concentración y/o disposición de los estudiantes ante los procesos de aprendizaje que desarrolla la escuela en las diferentes clases. Se hace aún más evidente luego de los primeros minutos de trabajo escolar, en los que se observa una disminución de los niveles de concentración (Gutiérrez, 2015). Muchas formas de aprender, según Vallejo (citado por Gutiérrez, 2015) dejan entrever que cuando la actitud de un estudiante tiene una orientación negativa, ésta conduce a bajo desempeño académico y a una poca asimilación de los contenidos vistos. Según Vallejo (2011), existen dos tipos de actitudes que influyen directamente sobre el proceso de aprendizaje de manera positiva y negativa. Aquellas que son una influencia positiva son llamadas deferentes y preferentes; y aquellas que tienen una dirección negativa son denominadas interferentes. En concordancia con el planteamiento que se está haciendo, Vallejo (2011) afirma:

La actitud interferente, según el concepto físico de interferencia, significa perturbación, y en su sentido figurativo, acción y efecto de interponerse una cosa a otra, es decir, refleja cómo esta se interpone y perturba el aprendizaje que debe realizar el estudiante para apropiarse de los contenidos. (p.1660)

En este sentido, según Rodríguez (citado en Hernández, et al., ,2012) se identifican diferentes elementos que influyen sobre la actitud de un estudiante y que afecta de manera positiva o negativa el aprendizaje del mismo, como lo son de tipo cognitivos, conductuales y afectivos, relacionados con los conocimientos y las creencias; los sentimientos y las preferencias; y las intenciones o acciones manifiestas, respectivamente. Asimismo, la educación se constituye en un aspecto y contexto relevante en la vida de un estudiante, por lo que las actitudes de los mismos

no son estables y son producto de aspectos como disciplinas, profesores, entre otros (Gutiérrez, 2015).

Según Hernández et al. (2012):

Uno de los problemas más relevantes de la enseñanza es lo descontextualizado que se presenta el conocimiento, toda vez que las distintas disciplinas se realizan como subsectores aislados y no se contextualizan a los requerimientos e intereses de los estudiantes, además no se ajustan a los nuevos paradigmas constructivistas, todo ello impide el logro de aprendizaje, motivación e interés por parte del alumnado. (p.256)

En concordancia con el problema planteado, es importante enfatizar en la necesidad de indagar acerca de los factores y las diferentes estrategias que permitirían favorecer ambientes, que promuevan una actitud adecuada en el estudiante ante los procesos de aprendizaje que se ve enfrentado cotidianamente en la escuela. Por su parte, Hernandez et al. (2012) señalan que un componente importante en el aprendizaje es la predisposición por aprender, lo que permite al estudiante abordar de forma crítica su propio proceso de aprendizaje.

En este mismo aspecto, y de acuerdo con la Unicef (1989) en el artículo 28, donde se reconoce al niño y niña el derecho a la educación, se debe “Adoptar medidas para fomentar la asistencia regular a las escuelas y reducir las tasas de deserción escolar” (p.22). Por tanto, los establecimientos educativos deben promover las estrategias necesarias que promuevan en el estudiante una actitud adecuada para aprender y disfrutar de su entorno educativo, además de fomentar aprendizaje a través de metodologías que involucren la participación activa del estudiante.

El desarrollo de diversas actividades en la escuela, la actitud y la concentración de los estudiantes son aspectos latentes y de gran importancia para que los resultados en los procesos de enseñanza y aprendizaje sean satisfactorios. Desde luego, el mantener los niveles de concentración de los estudiantes en el aula es una preocupación docente y a su vez la motivación en la enseñanza. Es por esto que nos vemos abocados a fortalecer estos dos aspectos en estudiantes de grado sexto del Instituto Pedagógico Nacional.

El Instituto Pedagógico Nacional, patrimonio cultural e histórico de la nación, centro de innovación y de práctica pedagógica, está ubicado en el Barrio Bella Suiza de la Localidad de Usaquén en la Avenida Calle 127 # 11 – 20 de Bogotá. El Instituto asume una educación con énfasis en múltiples desarrollos para ocuparse tanto de la integralidad del ser como de la pluralidad que existe en el colegio. En consideración a la diversidad de población que el colegio atiende, se puede establecer que el currículo se edifica sobre el principio de dar oportunidades de desarrollo para la población en general. Estas oportunidades son fomentadoras de múltiples desarrollos prestando atención a la integralidad del ser en todas sus dimensiones.

Los estudiantes de grado sexto del colegio se encuentran entre las edades de 11 y 12 años, con características propias de infantes en las que, aunque inician su etapa en bachillerato con algo de autonomía, aún se encuentran en constante dependencia académica de sus maestros.

En consideración a la diversidad de población que el colegio atiende, se puede establecer la importancia del contexto y la necesidad de generar dinámicas de clase que atienda a las necesidades de los estudiantes. Lo cual, se convierte en algo relevante para el abordaje de lo planteado en este trabajo de investigación.

En virtud de ello, nos cuestionamos sobre el ¿cómo interfiere la actitud de los estudiantes en las actividades académicas a desarrollar? ¿Qué estrategias se pueden implementar para favorecer los niveles de concentración del estudiante para aprender? Estos interrogantes, nos llevan a la formulación de la pregunta problema:

¿Cómo el juego simbólico es una pausa activa en el desarrollo de las sesiones de clase y permite mejorar la concentración en los estudiantes de grado sexto?

En este sentido, nos planteamos como objetivo general:

- Diseñar un juego simbólico como pausa activa que promueva niveles de concentración en estudiantes de grado sexto del Instituto Pedagógico Nacional.

Y en concordancia con lo anterior, trabajaremos en los siguientes objetivos específicos:

- Contemplar un marco de referencia alrededor de la implementación de estrategias lúdicas que promuevan niveles de concentración para el desarrollo de las actividades académicas.
- Diseñar una intervención de enseñanza que atienda a los elementos revisados acerca las estrategias lúdicas que promuevan niveles de concentración en los estudiantes para el desarrollo de las actividades académicas.
- Realizar una propuesta de seguimiento y evaluación de la propuesta de intervención de enseñanza.

De los documentos revisados en las fuentes bibliográficas de la Base de datos – repositorio de la Fundación Universitaria los Libertadores, a continuación, presentamos aquellos que comparten la preocupación educativa por generar actividades y espacios lúdicos que involucren la atención

de los estudiantes en los procesos de aprendizaje. Además, también aportan en la búsqueda de soluciones a esta problemática, a través de marcos metodológicos y conceptuales.

Córdoba, Marín y Pérez (2015), realizan un trabajo de investigación cuyo objetivo es usar la lúdica como estrategia de fortalecimiento en los procesos de aprendizaje de los estudiantes, de manera que sea una experiencia motivadora y por tanto significativa. Esta investigación es llevada a cabo con estudiantes de grado tercero del colegio I.E Tomás Cadavid del municipio de Bello (Antioquia). La metodología usada fue Investigación- Acción – Participativa. Inician con la observación de diferentes espacios académicos entorno a las actividades propuestas como de las actitudes de los estudiantes frente a las mismas; además, realizan encuestas a algunos estudiantes y a profesores para hacer un diagnóstico de las necesidades escolares. Las encuestas para estudiantes tenían un lineamiento sobre las clases y actividades que más les gustaba; las encuestas para profesores estaban lideradas por preguntas sobre la inclusión de actividades lúdicas que fueran de motivación hacia los estudiantes y estrategia para mejorar el rendimiento académico; asimismo, de la concepción que los padres de familia pudiesen tener de las mismas.

Entre las principales conclusiones de este trabajo se destacan la importancia de diseñar actividades propias de cada espacio académico con un objetivo transversal y la reflexión docente en cuanto a su quehacer de acuerdo a las necesidades escolares. El aporte a nuestro trabajo es metodológico, pues es necesario involucrar a la comunidad educativa en la búsqueda de estrategias que permitan fortalecer los procesos de aprendizaje de los estudiantes e igualmente de concebir lo lúdico como aquello que permea los procesos superiores del pensamiento (Córdoba et al., 2015).

Restrepo, Henao y Romaña (2015), buscan por medio de su investigación, dar herramientas metodológicas que favorezcan la adquisición del conocimiento usando la lúdica, y así generar

espacios propicios y alegres donde el estudiante disfrute su formación. En el planteamiento del problema se percibe la apatía de los estudiantes al aprendizaje, disminuyendo por consiguiente la atención y concentración de los mismos; situación que preocupa al docente y sin duda conlleva a buscar la manera de fortalecer el placer de aprender y de enseñar. Realizando una investigación descriptiva cualitativa la cual demuestra la deficiencia en la práctica del docente al desarrollar actividades que favorezcan un desarrollo más significativo; e inicia con el reconocimiento de falencias por parte del estudiante y del docente, para luego, desarrollar la propuesta lúdica pedagógica que da solución al problema enunciado. La propuesta se realiza en la institución educativa francisco Abel Gallego del municipio de san José de la montaña, Antioquia. Para estudiantes de noveno grado. Inician con una caracterización de los estudiantes, donde resaltan la apatía por las dinámicas de la clase y al mismo tiempo, el gusto del estudiante por el saber, es decir este desea aprender; pero no se siente conectado por las dinámicas existentes. Como segundo momento, la exploración y documentación de trabajos lúdicos y pedagógicos que den solución a esa apatía y; un tercer momento, donde diseñan e implementan estrategias lúdico-pedagógicas que fortalezcan los procesos de enseñanza aprendizaje. De esta manera, mejorar sustancialmente el ambiente educativo, tanto para los estudiantes como para los docentes.

El aporte de esta investigación a nuestro trabajo es metodológico y reflexivo, pues, resume y fortalece la idea general de los participantes de esta especialización, que titula el tedio, la pereza y la falta de atención como un factor constante en las aulas de clase de diversos colegios de Colombia y que afecta el trabajo del docente, de la misma manera que el proceso de formación de los estudiantes. Pero más importante aún, que la lúdica puede y evidentemente genera espacios propicios para darle un manejo prudente y eficiente al tedio, cansancio y fatiga de los estudiantes a cualquier contenido presentado en un aula regular. De esta manera, se genera un

cambio sustancial en la manera que el estudiante percibe la acción de conocer y aprender y, por ende, facilita la labor del docente que además logra su cometido con mayor impacto y genera en él mismo la asertividad que ha buscado en su quehacer (Restrepo et al., 2015).

Dentro de la revisión a base de datos de investigaciones que soportan la importancia de la lúdica en los procesos de aprendizaje; vale la pena aclarar que el término “lúdica” como tal no tiene una traducción exacta a la lengua inglesa, y por tanto sus traducciones se asocian a todo aquello que involucre actividades relacionadas con el juego. Así mismo, esta misma definición es soportada por la Real Academia Española, quienes la definen de acuerdo a la raíz “ludus” que significa juego, y a su vez un adjetivo que denota pertenencia o relativo al juego. Dentro del abanico de traducciones y según la web Linguee encargada de correlacionar las diferentes traducciones que se hacen de un término, a la traducción de la palabra lúdica se asocian términos como playful, game-oriented, leisure, pleasant, ludic, entre otros; en este orden de ideas nos basamos en investigaciones que asocian la lúdica al término “playful”.

Hirsh, Michnick, Berk, & Singer en su libro *A Mandate for Playful Learning in Preschool: Presenting the Evidence*, afirman que el juego auto iniciado de los niños nutre el desarrollo general, no solo el desarrollo cognitivo (como aprender a nombrar colores, números o formas). De hecho, la investigación construye un argumento significativo al referir al juego infantil como una experiencia esencial para convertirse en un ser humano civilizado y plenamente realizado. En este artículo, el autor analiza algunos puntos que se mantienen mediante la investigación sobre los resultados importantes del juego. Una amplia indagación de este autor ha demostrado que el juego durante la primera infancia es necesario para que los humanos alcancen su máximo potencial. Para los niños, y de hecho, para el bienestar de la sociedad, el juego verdadero es una necesidad crítica, no un lujo deslumbrante. Por lo tanto, se requieren programas éticos para la

primera infancia para defender e insistir en incluir el juego como parte de su plan de estudios diario y estrategia de enseñanza. Este artículo concluye con algunas recomendaciones para lograr ese objetivo:

These recommendations are designed to translate the findings from the research into building excellent (...) programs that encourage families and community participation. If we hope to prepare intelligent, social skilled, creative thinkers for the global workplace of tomorrow, we must return play and playful learning to the rightful position in children's lives. (Hirsh-Pasek, et al 2008, p4).

Uno de sus argumentos más acérrimos consiste en afirmar que los niños deberían convertirse en aprendices para toda la vida y no en memorizadores de hechos, y mediante su investigación demuestran cómo lo lúdico es importante y esencial en lograr ese fin. La importancia de este estudio radica en concebir el juego lúdico no como una práctica que se debe realizar en ciertas etapas del crecimiento, sino que se debe procurar en hacerse continuamente para que su relevancia y aplicación fortalezcan el desarrollo del estudiante. Entre sus conclusiones más certeras evidenciamos una importante en la que denota que ello debe hacerse tanto mediante el juego espontáneo y libre, como el juego lúdico dirigido. En el mismo sentido afirman de acuerdo a su evidencia científica, que es igual de importante lo que lo aprendes como la forma en que aprendes. Por esta razón los programas exitosos son aquellos que fomentan el aprendizaje lúdico cuando los niños participan activamente en el descubrimiento significativo.

El aporte de este trabajo se centra en brindar argumentos que han surgido mediante investigaciones minuciosas por parte de educadores de universidades de Estados Unidos aplicadas a estudiantes en edades tempranas, que ven la lúdica no solo como una herramienta que ayuda a fortalecer los procesos de aprendizaje, sino que es esencial para formar ciudadanos que

tengan convicción de querer aprender toda su vida. Todos los estudios observacionales, longitudinales y experimentales (incluidas las capacitaciones de juego) realizadas por los autores encuentran que el aprendizaje lúdico predice el desarrollo académico y social.

Por otro lado, la importancia de esta propuesta se encuentra en que implementa estrategias lúdico - pedagógicas para el estudiante, que le permitan involucrarse activamente en sus procesos de aprendizaje de manera motivante, manteniendo niveles de concentración propicios para el desarrollo de actividades académicas.

En correspondencia con lo anteriormente planteado, es necesario establecer un marco de referencia que nos de claridad sobre los conceptos de lúdica, juego simbólico como actividad lúdica, actitud, y concentración. Posterior a esta conceptualización epistemológica es importante referenciar qué características tienen y cómo permean los espacios educativos; para finalmente, vislumbrar cuál es su impacto sobre los procesos de enseñanza – aprendizaje.

En la construcción de este marco, revisamos varias investigaciones (Córdoba et al., 2015; Restrepo et al., 2015; Hirsh et al, 2009; Gutiérrez, 2015; Vallejo, 2011; Hernández et al., 2012; Jiménez 2002; Guillén, 2014; Goleman, 2013; Sánchez, 2013; Otálvaro, 2011) que nos permiten presentar lo siguiente:

Entendemos la lúdica como una dimensión del ser humano a través de la cual puede tener experiencias significativas y de aprendizaje en su entorno. Por esta razón, se convierte en una forma en la que el ser humano vive y disfruta su vida, teniendo sensaciones de bienestar (Córdoba et al., 2015). Asimismo, contribuye al desarrollo del ser humano en su extensión de ser social y participante activo de una sociedad. Sin embargo, todos estos procesos o dimensiones de

la lúdica no se llevan a cabo cuando está en la edad adulta, pues sus inicios están en la edad temprana y en la formación escolar.

La escuela contempla diferentes estructuras con el fin de formar seres aptos para una sociedad y en este sentido diseña y plantea currículos que den cumplimiento a esta finalidad. Sin embargo, es necesario que la comunidad educativa trabaje en torno a estos. Por ejemplo, el docente como uno de los actores principales de los procesos de enseñanza – aprendizaje es quien tiene a su cargo la orientación y dinamismo de estos ambientes. En este sentido, provee espacios y escenarios académicos que le permitan al estudiante desarrollar diferentes habilidades. Es así, como los retos de la escuela son atractivos de investigación, pues las propuestas de los profesores deben contemplar actividades pedagógicas llamativas y experienciales para el estudiante. Por lo que la lúdica juega un papel importante, claro está sin entenderse como juego sino como una estrategia que tiene un rol proactivo en el aula. Según Jiménez (2002):

La lúdica es más bien una condición, una predisposición del ser frente a la vida, frente a la cotidianidad. Es una forma de estar en la vida y de relacionarse con ella en esos espacios cotidianos en que se produce disfrute, goce, acompañado de la distensión que producen actividades simbólicas e imaginarias con el juego. El sentido del humor, el arte y otra serie de actividades que se produce cuando interactuamos con otros, sin más recompensa que la gratitud que producen dichos eventos (p. 42).

Desde luego, la lúdica es importante en el proceso de formación del niño y construye autoconfianza e incrementa la motivación (Córdoba et al., 2015). Sin ir más allá, la lúdica invita a la comunidad educativa a usarse como una estrategia pedagógica.

Zapata (citado en Sánchez, 2013) afirma de acuerdo con Henri Wallon: “el juego está integrado en el niño, como un aspecto más de su desarrollo, puesto que va unido a su evolución psicológica y de los aspectos sociales, emocionales y cognitivos, además se caracteriza por tener

una finalidad en sí mismo” (p.10). En este mismo sentido, Otálvaro (2011) habla del juego como la posibilidad de redimensión de realidades del niño y como una forma de favorecer los aprendizajes.

La concepción de lúdica es amplia y por tanto es importante mencionar los tipos de actividades que construyen tal concepto. Según Otálvaro (2011) al mencionar a Jean Piaget, afirma que existen cuatro tipos de actividades lúdicas:

- Juego funcional
- Juego de construcción
- Juego simbólico
- Juego reglado

En este sentido y en coherencia con lo que en esta propuesta se aborda, es de nuestro interés adoptar la actividad lúdica de juego simbólico. Desde Otálvaro (2011) el juego simbólico se traduce a la imitación del entorno, dado que el niño a través de su creatividad se sumerge en la creación de escenarios y roles que lo llevan a imitar situaciones de su realidad y entorno. Por lo que se generan ambientes en el que la posibilidad de desarrollar el área cognitiva del niño es más probable y los procesos atencionales se fortalecen. Además, este tipo de juego:

Favorece las nociones espaciales y temporales, incentiva la adquisición de vocabulario nuevo e “invita” a la expresión corporal. No siendo esto suficiente, aporta de igual manera al trabajo en equipo y a la normatividad, aspectos que implican el seguimiento de instrucciones y el respeto por opiniones y turnos. (Sánchez, 2011, p.31)

Ahora bien y mencionando la importancia del juego simbólico como una estrategia pedagógica en el aula en la concentración del estudiante, no podemos dejar de lado el rol que juega la actitud del mismo en el desarrollo de actividades. Según Allport (citado en Vallejo, 2011): “la actitud es un estado mental y neural de disposición, organizado a través de la

experiencia, que ejerce una influencia directiva o dinámica sobre la conducta del individuo ante todos los objetos y situaciones con los cuales se relaciona” (p.2). La actitud se convierte en un elemento vital en la ejecución de actividades, en la disposición a la concentración y es transversal a todo el proceso educativo. Sin embargo, según Vallejo (2011): “En el contexto formativo, las actitudes hacia el aprendizaje son condicionamientos personales que se establecen a partir de la experiencia y pueden dar una dirección positiva o negativa hacia la actividad de aprendizaje, de manera que las que poseen una influencia positiva son denominadas deferentes y preferentes y las que tienen una influencia negativa son las llamadas interferentes”. (p. 4). Por supuesto, es importante tener en cuenta este condicionamiento y aprovechar los primeros minutos de la clase por cuánto se quieran alcanzar los aprendizajes y resultados esperados. Además, es el profesor el encargado para promover un ambiente armónico y de motivación hacia el estudiante que promueva actitudes de orientación positivas. Por tanto, la actitud es de gran relevancia para el desarrollo de la clase y mantener los niveles de concentración, pues son variables explicativas de la conducta del estudiante y que permiten un aprendizaje significativo (Gutiérrez, 2015).

Por otro lado, es importante la metodología de clase; dado que, a partir de ello, también es viable generar niveles de concentración óptimos. Según Guillen 2014: “Durante el inicio de la clase debería despertarse el interés, durante la mitad de la misma se podría facilitar la reflexión a través del trabajo cooperativo y utilizar el final para repasar lo prioritario” (p.2). De hecho, el realizar variedad de actividades y momentos de la clase en coherencia con los objetivos propuestos, favorece y estimula la concentración y la atención.

Además, según Jensen y Snider (citado en Guillén, 2014):

“Existe una gran diversidad de estrategias pedagógicas que pueden estimular al cerebro y captar la atención siempre y cuando conlleven cambio y novedad. Desde la utilización por parte

del docente, por ejemplo, de metáforas, historias, ejercicios que propongan predicciones, actividades que requieran analizar diferencias, debates, lecturas o videos hasta cambios regulares en el entorno físico de aprendizaje que constituye el aula y que suministren estimulación visual. La experiencia del profesor permitirá mantener ese equilibrio requerido entre lo novedoso y lo más tradicional para no provocar estrés inadecuado en el alumnado” (p.4).

Además, teniendo en cuenta que para mantener la atención del estudiante de manera sostenida es en promedio de 10 a 20 minutos (Guillén, 2014).

Desde estudios en neurodidáctica, se habla sobre tres tipos de redes atencionales, que para nuestro fin solo tomaremos de referencia la red atencional ejecutiva. Guillen (2014), define la red atencional ejecutiva como aquella encargada de “los procesos de control que suministra la base del comportamiento voluntario y que permite regular pensamientos, emociones o acciones” (p.4).

En este sentido, el abordar la atención ejecutiva, significa estudiar la función de planificar y tomar decisiones de manera voluntaria y consciente. Así, es aquella que permite al estudiante estar al tanto de lo que sucede en clase y ser dinámico en la resolución de actividades académicas.

Finalmente, es importante mencionar que “la atención concentrada mejora el aprendizaje, por cuánto el cerebro relaciona la nueva información con la que ya conocemos y establece nuevas conexiones neuronales” (Guillén, 2014, p.19).

En este sentido y en atención a las líneas de investigación institucionales este proyecto se ajusta a la línea Evaluación, Aprendizaje y Docencia. Esto obedece a que el presente trabajo pretende hacer un estudio y análisis de los comportamientos de los estudiantes, que, como índice diagnóstico, permite inferir lo atractivo y el interés que generan las actividades de clase en ellos. Lo anterior se traduce en una preocupación docente por generar espacios de clase significativos, enriquecedores y atractivos para el estudiante, que a su vez permitan una óptima construcción del

conocimiento en cuanto nuestro interés se enfoca en interpretar comportamientos y actitudes de los estudiantes en los diferentes escenarios educativos.

Con el fin de llevar esto a cabo, es importante hacer uso de instrumentos de recolección de datos que nos permitan hacer efectivo nuestro objetivo general. Para ello, abocáramos por el uso de los instrumentos de observación y entrevista. La observación es fundamental en este proyecto, ya que esta dará un panorama completo y contextual de las situaciones y actitudes por las que opta el estudiante en una clase para llevar a cabo lo que el docente propone. Adicional a ello, se propone la entrevista como una forma de contraste frente a lo que se observa como investigadores, y a lo que la comunidad entrevistada comenta.

Se considera de gran importancia realizar entrevistas a los dos principales actores que intervienen en este proceso de enseñanza - aprendizaje; como lo son los docentes y los estudiantes. Los docentes por cuantos son quienes tienen el rol de preparar su clase con una estructura que ellos consideran es la más adecuada, para de alguna forma pueda ser atractiva desde el inicio de la misma. Los estudiantes, quienes finalmente perciben y deciden si la clase les propicia un ambiente que despierte la curiosidad; y con ello, su atención se enfoca en la misma desde el inicio. Cada uno de los instrumentos será expuesto a continuación. Para iniciar se hará la siguiente encuesta a los estudiantes:

1. ¿Cuál es la clase en la que más te cuesta prestar atención?

De acuerdo a la respuesta dada, contesta con precisión las siguientes preguntas:

2. ¿Cómo es tu actitud en toda la clase?

En una escala de 1 a 5 (5 es más alto y 1 más bajo) califique las siguientes preguntas de acuerdo a tu experiencia de clase:

3. ¿Mantienes tu concentración toda la clase? _____
4. ¿Comienzas con entusiasmo? _____
5. ¿Terminas con apatía? _____
6. ¿Te distraes fácilmente? _____

Tabla 1 Encuesta de percepción aplicada a estudiantes. Encuesta de autoría propia.

Posteriormente, se realizará la siguiente encuesta a los maestros:

1. Marque con una X lo que significa para usted el término Lúdica:

☐ Ju ego ☐ Estrategia pedagógica ☐ Elemento que no permite avanzar con el estudio de contenidos

Haga lectura de los siguientes ítems y clasifique en una escala de 1 a 5 el nivel de importancia en las planeaciones de clase que realiza (5 es más alto y 1 es más bajo)

2. Mantener la concentración del estudiante. _____
3. Usar estrategias pedagógicas y didácticas _____
4. Avanzar en el estudio de contenidos rápidamente _____

Tabla 2. Encuesta de percepción aplicada a maestros. Encuesta de autoría propia

Seguido a las encuestas aplicadas a los estudiantes y maestros, es importante diligenciar el instrumento de observación donde se tendrán en cuenta los siguientes parámetros:

- Organización del salón.
- Rol del docente.
- Rol del estudiante.
- Recursos y metodología de clase.

- Actitud y comportamiento de los estudiantes y el maestro.

En este sentido, presentamos a continuación la ruta de propuesta de intervención y el diseño de actividades: “Estrategia lúdico pedagógica en el aula: Analogía con un partido de fútbol”

En aras de plantear una ruta estratégica para el desarrollo del PID titulado Me concentro en clase: Una estrategia lúdico – pedagógica para capturar concentración del estudiante en el aula, planteamos el siguiente diagrama.

Ante el problema planteado es nuestro objetivo diseñar e implementar un juego simbólico como pausa activa que promueva niveles de concentración en estudiantes de grado sexto del Instituto Pedagógico Nacional. En este sentido, hemos construido dicha ruta haciendo una analogía con un juego de futbol, dado que ésta dinámica se asemeja y retroalimenta las etapas que hemos propuesto para nuestra ruta. Nuestra primera etapa RECONOZCO MI EQUIPO, consiste en realizar una observación detallada y diagnóstica de nuestro grupo de estudiantes de grado sexto (601) que nos permita identificar los niveles de concentración y los factores que influyen en un aprendizaje poco motivado. Para ello, aplicamos nuestros instrumentos de recolección de datos.

Posteriormente, nos encontramos en la fase INDAGO Y PIENSO EN ESTRATEGIAS DE JUEGO, en la cual nosotros como profesores y a partir de nuestro diagnóstico, iniciamos en la búsqueda de estrategias y actividades lúdico-pedagógicas que nos permitan atender nuestra preocupación inicial. Así, podemos entrar en la siguiente fase PLANEEO LA ESTRATEGIA DE JUEGO, donde hemos concluido y construido las estrategias y actividades a aplicar que correspondan a una posible solución del problema identificado. Para ello, hemos construido tres actividades para tres sesiones, una en cada clase. A continuación, se exponen las actividades que proyectamos implementar:

1. “Crea cuento fugaz”

La actividad “crea cuento fugaz” tiene como prioridad ofrecer un cambio de ambiente entre contenidos de una clase, se diseña con el interés de realizar una pausa activa en las dinámicas académicas de un espacio formal.

Se inicia explicando brevemente lo que significa una narrativa, se dan unos ejemplos de qué podría ser una narración y qué personajes participan de la misma; en el tablero se escribe el nombre del cuento fugaz y se realizan subgrupos. Para tal caso, los estudiantes se organizan en cinco grupos y toman una de las cinco características de la narración. Los personajes son: personajes principales (héroes, buenos, anti villanos), lugares y espacios, seres mágicos, problema y villanos

Los estudiantes socializan y puntualizan el inicio de la narración. Escriben en el tablero debajo del nombre del cuento (las características) y debajo de las características, las (pautas para iniciar).

En la segunda parte, se indica que el relato del cuento será verbal y que quien falle, repita, realice introducciones no coherentes al cuento, o termine el cuento antes de tiempo, debe pagar penitencia. Se organizan los estudiantes en un círculo y se da la pauta de inicio a cualquier estudiante al azar, sin repetir y aceptando que el cuento creado debe tener un hilar lógico que acepte el grupo como coherente. En el caso que algún estudiante falle, no sepa que decir, diga algo poco coherente con las características del cuento o termine el cuento antes que todos pasen, debe pagar penitencia, y el cuento vuelve a iniciar.

2. Repite lo que hago

Es un juego que capta la atención muy común hasta para los mismos estudiantes, tiene diferentes nombres según el lugar donde se practica, pero para las dinámicas de esta especialización tendrá el nombre de “repito lo que hago” Consiste en unas reglas básicas. Primero se recuerda o se indica las reglas del juego, el profesor realiza un movimiento y los estudiantes deben repetir a la velocidad y de la misma manera que el docente. Esto debe ir desde un movimiento simple y lento hasta lograr captar la atención de todos los estudiantes por la misma dificultad.

Luego se realiza un círculo donde los estudiantes deben estar de pie y de derecha a izquierda cada uno debe repetir el movimiento que le señala el compañero realizando una cadena de movimientos constantes hasta llegar al final de la cadena, cosa que, si ocurre, el estudiante que presentó todos los movimientos por primera vez debe repetir, si él u otro estudiante realiza un movimiento que no es acorde a la cadena o falla, la cadena debe volver a iniciar.

3. Recreación grupal

La idea de esta actividad es explicarles a los estudiantes que nosotros encontramos afinidades con ciertos dibujos o recursos y que esos recursos tienen una ubicación en el mundo, así como nosotros y así como todo.

Los recursos para este trabajo pueden ser el tablero y un pliego de cartulina según sea el caso y según la cantidad de estudiantes. Se le presentan a los estudiantes una cantidad significativa de recortes para ellos busquen familiarizarse con alguno y puedan seleccionarlo, esta es la primera parte de la actividad. En la segunda parte, cada estudiante al azar presenta su recorte, dice por qué le gusta y lo pega bien sea en el tablero o en la cartulina y así, cada estudiante al presentar el recorte y decir porque le llama la atención va hilando un mosaico de imágenes que debería tener

un sentido lógico, al pegar el último recorte y socializar cada gusto, los estudiantes en su conjunto deben ponerle un nombre al mosaico.

Diseñadas las tres estrategias de clase que se pueden aplicar al inicio, a la mitad o al finalizar la clase, iniciamos con cada una de las FASES: INICIO DEL JUEGO, MITAD DEL JUEGO Y LISTOS PARA ANOTAR, donde nuestros estudiantes se verán inmersos en las didácticas aplicadas a cada clase, bajo la orientación del profesor (director técnico en el esquema). Sin embargo, en un juego de fútbol no hay que dejar de lado nuestros árbitros, quienes en nuestra ruta son momentos seguidos a cada clase que corresponden a encuestas de percepción que se les aplicará a una muestra representativa de estudiantes. Estas encuestas nos permitirán identificar y realizar una comparación entre el diagnóstico y el proceso que se evidencie en cada una de las clases.

Finalmente, mostramos a continuación nuestro esquema de ruta de intervención.



Ilustración 1. Estrategia Lúdico Pedagógica en el aula: Analogía con un partido de fútbol. Autoría propia

CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

A continuación, presentamos las conclusiones de esta propuesta interdisciplinar desde dos perspectivas. La primera se encuentra asociada a la importancia del diseño de esta propuesta disciplinar. La segunda se asocia los objetivos planteados y el impacto que tuvo en el desarrollo de nuestra práctica profesional.

- Importancia del diseño de esta propuesta disciplinar:

Las Escuelas hoy día se fortalecen en la intención de construir currículos que respondan a las necesidades de los estudiantes a su cargo. De hecho, la comunidad educativa tiene una responsabilidad en el desarrollo de las diferentes actividades académicas y de convivencia. Por ello es importante generar estrategias pedagógicas que sean de motivación e interés para los estudiantes en el estudio de las diferentes temáticas. Luego, es relevante acudir al estudio de los comportamientos de los estudiantes, las metodologías que se pueden tener en cuenta para captar la atención de los mismos y generar diálogos armónicos que promueva la construcción de conocimientos.

Desde luego, es fundamental mantener los niveles de concentración de los estudiantes para llegar a resultados efectivos académicos. La lúdica, específicamente los juegos simbólicos, se convierte en ese componente que integra lo académico, lo convivencial y el bienestar de los estudiantes en las aulas. De hecho, el llegar a promover la concentración y mantener los niveles permite que el estudiante mejore su aprendizaje, su actitud hacia la clase y su bienestar mental.

- De acuerdo a los objetivos:

Nuestro trabajo estuvo configurado por un objetivo general y tres específicos. Respecto a nuestro objetivo general, nos introducimos en la búsqueda de estrategias didácticas de experiencias de aula a través de nuestros antecedentes y propusimos tres tipos de estrategias que,

sin mencionar alguna clase en particular, permiten promover y mantener la concentración de los estudiantes. Para llegar a esta propuesta, propusimos tres objetivos específicos que, en correspondencia con la construcción de un marco teórico, el diseño de actividades y la generación de espacios de seguimiento y evaluación, se pudieron llevar a cabo de manera pertinente y organizada.

- Impacto en nuestra práctica profesional

Realizar el ejercicio propuesto tuvo un impacto significativo en nuestra práctica docente. En un principio, nuestras prácticas se enfocaban en la realización de clases que concebían los conocimientos previos de los estudiantes y posteriormente, en la aplicación de actividades que fomentaran el estudio y afianzamiento de un tema en particular. Aunque a veces realizamos pausas activas y ahondamos en el ejercicio de mantener la concentración de los estudiantes, hay clases que por motivos de tiempo no permiten promover ambientes armoniosos sino un poco catedráticos. Al iniciar el diseño de esta propuesta, nos empezamos a cuestionar nuestras prácticas y a hacer una revisión de cumplimiento de objetivos y metas que los estudiantes debían alcanzar. Desde luego, en el colegio donde nos encontramos laborando hay un plan de estudios, pero existe una flexibilidad curricular en el estudio de los temas y una variedad de metodologías que quedan sujetas al enfoque pedagógico de cada profesor. Aprendimos sobre los niveles de concentración que un ser humano tiene en cada intervalo de tiempo, los tipos de atención que tiene nuestro cerebro, diferentes metodologías para capturar la atención de los estudiantes y el enfoque que deben tener las actividades para generar y mantener la concentración de los mismos.

REFERENCIAS BIBLIOGRAFICAS

- Cordoba, N., Marín, M., & Perez, O. (2015). Fortalecimiento de los procesos formativos a través de la lúdica. Medellín, Colombia.
- Goleman, D. (2013). *Focus. Desarrollar la atención para alcanzar la excelencia*. Barcelona: Kairós.
- Guillén, J. (2014). La atención en el aula: de la curiosidad al conocimiento. *Escuela con Cerebro*, 1- 5.
- Gutierrez, V. (2015). Actitudes de los estudiantes hacia el estudio. *Caleidoscopio* , 139 - 156.
- Hernandez, E., Gomez, E., Maltes, L., Quintana, M., Muñoz, F., Toledo, H., Perez, E. (2012). La actitud hacia la enseñanza y aprendizaje de la ciencia en alumnos de enseñanza básica y media de la provincia Llanquihue, Región de Los Lagos-Chile. *Estudios pedagógicos*, 255-267.
- Hirsh-Pasek, K., Berk, L. E., & Singer, D. (2008). A mandate for playful learning in preschool: Applying the scientific evidence. Oxford University Press.
- Jimenez. (2002). *La lúdica*. Obtenido de <https://es.calameo.com/read/004579065232e19c17c35>
- Linguee. (2019). *Diccionario inglés - español*. Consultado en <https://www.linguee.es/>
- Otálvaro, S. (2011). El juego en la dimensión infantil: aprendizaje e intersubjetividad. *Educación y pensamiento* , 24 - 33.
- Real Academia Española. (2019). Diccionario de la lengua española (Edición tricentenario). Consultado en <https://dle.rae.es/?w=diccionario>

Sanchez, M. (17 de Julio de 2013). *Universidad Internacional de la Rioja*. Obtenido de Espacios de juego simbólico y de experimentación. :

https://reunir.unir.net/bitstream/handle/123456789/2014/2013_07_18_TFG_ESTUDIO_DEL_TRABAJO.pdf?sequence=1&isAllowed=y

Unicef. (20 de Noviembre de 1989). *Convención sobre los derechos del niño*. Obtenido de

<http://www.un.org/es/events/childrenday/pdf/derechos.pdf>

Vallejo, G. (2011). Las actitudes interferentes hacia el aprendizaje y su corrección: una propuesta desde la pedagogía. *MediSan*, 1556-1663.